



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

طراحی هنری سناریو و گرافیک بازی سارای با رویکرد هویت فرهنگی منطقه آذربایجان^۱

نازنین علی‌فرشباغ‌اکبری*^۱، یونس سخاوت^۲، محمدرضا آزاده‌فر^۳، صمد روحی^۴

دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای گرایش تولید بازی‌های رایانه‌ای دانشکده چندرسانه‌ای

دانشگاه هنر اسلامی تبریز Email: nazanin.farshbaf@tabriziau.ac.ir

استادیار دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

Email: sekhavat@tabriziau.ac.ir

استاد دانشکده موسیقی دانشگاه هنر تهران

Email: azadehfar@art.ac.ir

مربی دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

Email: s.roohi@tabriziau.ac.ir

چکیده

همواره یکی از مشکلاتی که بر پیکره اصلی بازی‌های رایانه‌ای ایرانی وارد میشود توجه به محتوای بازی می باشد. محتوای بازی میتواند خود را در قالب سناریو بازی نمایان کند، به گونه‌ای که سناریو، دلیل انتخاب و انجام آن بازی توسط مخاطبین باشد. تقلید کورکورانه از بازی‌های غربی، در داستان و عناصر بازی، برای مخاطبین ایرانی نامنوس است. برگ برنده طراحان بازی‌های ایرانی نسبت به بازی‌های تولیدات خارجی، داشتن هویت و فرهنگی است که شامل هزاران داستان و اسطوره‌های ناب و تصویرسازی‌هایی است که تا کنون توجه کمی به آنها شده و متأسفانه مهجور مانده‌اند. حال ما میتوانیم با داشتن توانایی‌های فنی، از این داستان‌ها الهام گرفته و به خلق بازی‌هایی بپردازیم که هم از بُعد داستانی، هم از بعد گرافیکی ناب باشند. برای انجام این پژوهش میان رشته‌ای چندین کتاب در حوزه اساطیر و مجموعه تصاویر از هنرهای سنتی، نگارگری، تصویرسازی و پوشش افراد مورد مطالعه قرار گرفت. با بررسی منابع متعدد، ویژگی‌هایی برای طراحی کاراکتر اصلی بازی و همچنین عناصر محیطی و نهایتاً برخی مفاهیم کلیدی تأثیرگذار در جریان بازی، استخراج کردیم که همه برگرفته از هویت فرهنگی مردم آذربایجان می باشد، و به بررسی تأثیر این ویژگی‌ها در طراحی بازی رایانه‌ای پرداخته ایم. بازی رایانه‌ای سارای^۲ نمونه عملی تولید شده از این پژوهش است. به طور خلاصه میتوان گفت استفاده از داستان‌های اسطوره‌ای، نقش، فرم و رنگ‌گزینی از هنرهای سنتی متعلق به یک فرهنگ، میتواند سبب نوآوری و جذابیت یک بازی رایانه‌ای شود. کلمات کلیدی: بازی رایانه‌ای، سناریو بازی رایانه‌ای، ادبیات فولکلور، اسطوره، منطقه آذربایجان

^۱ این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشجو نازنین علی‌فرشباغ‌اکبری با عنوان طراحی و تولید بازی رایانه‌ای با رویکرد آموزش دیدخوانی (سلفژ) در موسیقی، که با راهنمایی دکتر یونس سخاوت و پرفسور محمدرضا آزاده‌فر، در دانشگاه هنر اسلامی تبریز انجام گرفته است.

^۲ بازی رایانه‌ای سارای، در جشنواره بین‌المللی بازی‌های آموزشی GALA2020 جزو بازی‌های منتخب بخش آکادمیک شد. در سومین دوره جشنواره بازی‌های جدی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به فینال راه یافت و نسخه ۲۰۲۰ بازی، در چهارمین دوره جشنواره بازی‌های جدی، جایزه بخش ایده آزاد کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان را از آن خود کرد.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۱- مقدمه

یکی از شاخه‌های ادبیات، ادبیات عامیانه یا ادبیات شفاهی است که شامل داستان‌ها و افسانه‌ها، ترانه‌ها می‌باشد که شفاهاً از فردی به فرد دیگر یا از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود. درونمایه آنها اغلب ساده و برداشتهایی از زندگی و مرگ مردم و نگاه آنها به طبیعت و هستی، عادات، عواطف، احساسات و طرز تفکر و در نتیجه آرزوها و دیدگاه‌های آنهاست [1]. ادبیات شفاهی شامل شعر و ترانه و قصه‌های سنتی است. بخشی عمده از ادبیات عامیانه ایران شامل قصه‌های کوتاهی است که عامه مردم برای یکدیگر و خاصه مادران و مادربزرگان برای کودکان نقل می‌کنند. در گذشته، دایه‌ها و خدمتکاران حرمسراها بسیاری از این قصه‌ها را از بر بودند و برای سرگرم کردن کودکان نقل میکردند [2]. نقش ادبیات به عنوان منبعی غنی، انتقال پیام است و به واسطه این انتقال پیام تجربه‌ای جدید از مهارت‌های شناختی، رمزگشایی و دانش را در افراد به ویژه کودکان رقم می‌زند [3].

در هنر شفاهی، بر اثر بیان و انتقال، دخل و تصرفاتی صورت می‌گیرد تا بتواند در هر جامعه‌ای با نظام اجتماعی و تفکرات آن جامعه انطباق بیابد. از این روست که از یک قصه، اسطوره، شعر، و مثل عامه، با یک مضمون و محتوا، گونه‌ها و روایات مختلفی یافت می‌شود. این روایات و گونه‌ها، از زبان گویندگان ناشناس نقل شده است، شاید بتوان گفت گونه‌های ادب عامه، حاصل و بازتاب ذهن جمعی افراد جامعه است که به منظور ارائه طریق و دستور عمل زندگی و شناساندن ارزش‌های اجتماعی به اعضای جدید پدید می‌آید [4].

دنیای اسطوره، در بین مردم ترک، هنوز غریب است و این آشنایی با اسطوره زمان می‌طلبد. وقتی به اسطوره، شاخ و برگ ادبیات شفاهی، نگاهی می‌اندازیم، دنیایی نو، زیبایی‌های فوق‌العاده و معانی انکارناپذیر را می‌یابیم. اسطوره میتواند جواب بسیاری از سوالاتی که تاریخ، اقتصاد و علوم جوابی برای آن ندارد را پاسخ دهد. به عنوان مثال:

من آشیق باغدا دارا آج زولفون باغدا دارا

بولبولو گولدن اوترو چکیرلر، باغدا دارا

این شعر تمثیلی از هجران بلبل از گل نوشته شده است. چنین فضایی در مورد مرگ بلبل، فراق گل و... فقط اسطوره است که میتواند بحث کند [5].

با توجه به این که فرهنگ عامه متعلق به مردم عامه است، میتوان گفت که در ادبیات عامه، نشانه‌هایی از زندگی مردم عادی وجود دارد، به نوعی آینه‌ای از زندگی مردم عادی می‌باشد [4]. با مطالعه آثار مهم کلاسیک، اعم از شعر و نثر، پی می‌بریم که دست‌مایه این آثار به طور مستقیم و غیر مستقیم، ادبیات شفاهی و عامه بوده است [6].

در خصوص فولکلور آذربایجان با وجود دیرینه بودن آن، محدودیت منابع مکتوب و اسناد وجود دارد و این بحث باعث می‌شود که زوایای فولکلور برای محققان و مردم ناشناخته باقی بماند. با این وجود بخش اعظمی از مبانی فولکلوریک در ادبیات شفاهی آن محفوظ و مستور است که با موشکافی در این بخش از ادبیات تا حدودی می‌توان به کشف وجه نامشکوف فولکلور نایل آمد. بخش عظیمی از فولکلور آذربایجان را در داستان و اشعار هنر آشیقی باقیمانده در مناطق مختلف آذربایجان می‌توان یافت. هنر آشیقی با توجه به پیشینه‌ای که دارد و جایگاهی که در بین مردم و فرهنگ مردمی آذربایجان داشته، خود به عنوان منبع مهم در بازساخت تأثیر فولکلور مورد توجه پژوهندگان بوده است [4].

قصه‌های فولکلوریک آذربایجان نیز در یک دسته بندی به سه نوع تقسیم می‌شوند که عبارت‌اند از: قصه‌ی حیوانات، افسانه، قصه‌های مرتبط با کار و زندگی و معشیت مردم [4].



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۲- سناریو بازی رایانه‌ای ساری

۲-۱- انتخاب داستان

درباره افسانه ساری گلین چند دیدگاه متفاوت وجود دارد. این مسئله نه تنها در مورد این افسانه بلکه درباره بسیاری از داستان‌های اسطوره‌ای صادق است. زمانی که داستانی به شکل سینه به سینه، از نسلی به نسل بعدی منتقل می‌شود، می‌تواند دست خوش تغییرات زیادی توسط کسانی که داستان را نقل می‌کند و عوامل مختلف شود. در زمینه ادبیات شفاهی به سختی می‌توان به یک منبع معتبر ارجاع داد زیرا اکثر آنها هنوز ثبت نشده‌اند و اکثراً توسط افراد محدودی نقل می‌شود و ما می‌توانیم از آنها نقل قول کنیم.

در مورد داستان ساری گلین، میرعلی سید سلامت معتقد است، ساری گلین، داستان دختری است که به جنگ اهریمن می‌رود تا خورشید را از اسارت آزاد کند [7].

سیروس قمری ساری گلین را همان داستان آپاردی سئلر سارانی میدانند و ذکر می‌کند که داستان دختری زیبارو به نام سارا است که عاشق خان چوپان با نام آیدین می‌شود، اما عشق این دو به هم، نافرجام می‌ماند چرا که حاکم ده به زور می‌خواهد سارا را به عقد خود در بیاورد. زمانی که سارا را به خانه حاکم ده می‌برند، او خود را به رودخانه "آرپاچایی" می‌اندازد تا همیشه بر عشق خود به خان چوپان وفادار بماند [8].

حسین فیض الهی وحید معتقد است افسانه ساری گلین همان داستان شیخ صنعان و دختر ترسا است که روایت عاشق شدن پسر مسلمانی به دختر مسیحی است. شیخ صنعان همان پسر و ساری گلین همان دختر است. شیخ صنعان برای بدست آوردن دختر ترسا، جامی شراب به نماد قبول آیین مسیحیت می‌نوشد، اما با این کار تمام علوم دینی را فراموش می‌کند. عاقبت با دعای مریدان و توسل آنها به حضرت رسالت پناه، او به دین اسلام برمی‌گردد. طی فرآیندی دختر ترسا (مسیحی) خوابی می‌بیند که خورشید کنارش نشسته و او را نصیحت می‌کند و به دین اسلام راهنمایی و مسلمان می‌شود. ماجرا با روایت‌های مختلف از جمله مرگ ساری گلین، ازدواج هر دو به آیین اسلام و کشته شدن هر دو به دست لشکریان پدر ساری گلین به پایان می‌رسد [9].

حسین فیض الهی وحید در ادامه به شعری از استاد شهریار در وصف شیخ صنعان اشاره می‌کند. این شعر از زبان شیخ صنعان با مخاطب قرار دادن دختر ترسا بیان می‌شود که می‌خواهد او را تنها نگذارد و مسلمان شود و یا در غیر این صورت آیین مسیحیت را به او بیاموزد. (که البته در تایید یا رد این دیدگاه نیست. چرا که داستان شیخ صنعان و دختر ترسا، صرفاً در بحث ساری گلین مطرح نیست و به خودی خود یک افسانه مستقل هم می‌باشد) :

گنتمه ترسا بالاسی منده سنه سایه گلیم قوی دالینجا سورونوب سنله کلیسای گلیم
یا سن اسلامی قبول ائیله، منیم دینمه گلیم یاده تعلیم ائله من مذهب عیسایه گلیم
آللاهیندان سن اگر قورخماییب اولسان ترسا قورخورام منده دونوب دین مسیحایه گلیم
شیخ صنعان کیمی دوتقوز اوتاریب ایلیرجه سنی بیر گورمک اوچون معبد ترسایه گلیم

نکته حائز اهمیت این است که بسیاری از ترانه‌های عامیانه بیش از یک داستان دارند. این بدان معنا نیست که یک داستان واقعی است و داستان‌های دیگر اشتباه است. این نشان می‌دهد که این ترانه چقدر غنی است، زیرا درد و شادی مشابه در تاریخ سرنوشت افراد مختلف در زمان‌های مختلف بوده است.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۲-۲- بازی‌نامه

معیار ما در نوشتن بازی‌نامه بازی رایانه‌ای سارای، روایت آقای میرعلی سیدسلامت می‌باشد. روایت ابتدای بازی بدین گونه است: روزی روزگاری در شهری به نام شهر نور، دختری باهوش و زیبا به نام سارای زندگی میکرد. او بسیار مهربان بود و همیشه ساز(جوره ساز)، می‌نواخت. مردم شهر با عشق و محبت در کنار یکدیگر زندگی می‌کردند، اما یک روز اهریمن از راه می‌رسد و خورشید را می‌دزد. از آن روز به بعد شهر نور در تاریکی فرو می‌رود. سارای نمیتواند این تاریکی را تحمل کند و به مردم خود قول می‌دهد که به دنبال خورشید برود و آن را از اسارت آزاد کند. در این راه، "اومای آنا"، به کمک سارای می‌آید و به او میگوید اگر سه تا از پره‌های او را پیدا کند، نقشه مکان مخفی خورشید را به او می‌دهد. به این ترتیب بود که سارای این سفر را آغاز کرد و ماجراجویی او را شروع شد.

فصل اول بازی رایانه‌ای سارای، از سه بخش تشکیل شده است. سه تمرین آموزش سلفژ که در قالب سه بخش در بازی گنجانده شده است عبارت‌اند از: الف) گام خوانی، ب) سرایش فواصل دوم و سوم بزرگ ج) سرایش فواصل چهارم و پنجم درست. در هر بخش سارای باید به دنبال ستاره‌ها بگردد. هر ستاره نماینده نته است که برنامه ریزی شده تا بازیکن فرا بگیرد. در مسیر حرکتش در هر بخش به ترتیب با دیو آب، دیو آتش و دیو باد، مقابله میکند. به جز در زمان مبارزه با دشمنان، در صورت برخورد با آتش و بوته‌های خار، از سلامتی بازیکن، یک واحد کم می‌شود. در مقابل، سیستم سلامتی، به وسیله قیزیل آلمان (سیب سرخ) تامین می‌شود.

شخصیت NPC^۱ بازی، "اومای آنا" است که به وسیله کادر محاوره‌ای با بازیکن ارتباط برقرار می‌کند. از همان ابتدای بازی، "اومای آنا" در اولین برخورد با دشمنان، موانع محیطی، و مواردی که از بعد آموزش سلفژ مهم است به او گوشزد میکند. طبق سناریو نوشته شده، سارای در فصل اول در راه آزادی کردن خورشید از دست اهریمن، ابتدا باید نقشه محل پنهان کردن خورشید را پیدا کند. اومای آنا در این کار به او کمک خواهد کرد. در نقشه بازی سه پر "اومای آنا" مخفی شده است. اگر بازیکن آن سه پر را پیدا کند، اومای آنا آن نقشه را به سارای خواهد داد. ادامه بازی مربوط به فصل دوم و سطح بعدی آموزش سلفژ می‌باشد.

انتخاب شخصیت‌های فرعی بازی و عناصری که بازیکن با آن‌ها در ارتباط است، دارای دلالی بوده که در ادامه به توضیح آنها خواهیم پرداخت.

۱-۲-۲- قیزیل آلمان (سیب سرخ)

سیب سرخ از لحاظ اسطوره‌شناسی در فرهنگ مردم آذربایجان، دارای جایگاه ویژه‌ای است. افسانه‌ی قیزیل آلمان (سیب سرخ) یکی از افسانه‌های مشهور ترکی می‌باشد. طبق این افسانه، زمانی ترکان در سرزمین خود مورد حمله‌ی دشمنان قرار گرفتند. تعداد زیادی کشته شده و عده‌ای موفق به گریز شدند. آنان در مکانی دور از وطن، در حسرت بازگشت بودند. دشمن پس از گرفتن سرزمین ترکان، به منابع طبیعی آن بویژه باغ‌های سیب سرخ دسترسی یافت. پادشاه آنان، چنان از طعم و بوی این سیب‌های سرخ به وجد آمده بود که دستور داد در فصل میوه یک سیب سرخ واقعی و در فصل غیرمیوه به یاد آن سیب سرخی از طلا نزد او بیاورند. سیب سرخ طلایی بر بالای تخت وی نصب شد. ترکان که از ماجرا خبردار شدند، در حسرت باغ‌های سیب و همچنین سیب سرخ طلایی بودند. آنان در وصف قیزیل آلمان شعرها و ترانه‌ها سرودند. سرانجام آنان هر دو را به دست

¹ Non-player character



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

آوردند و این افسانه در تفکر اسطوره‌ای ترکان وارد شد [10]. در کتاب فرهنگ گفتار ترکی هم چنین آمده است که سیب میوه ای مقدس در عقاید و اساطیر اقوام ترک و آلتایی است [11]. با مد نظر قرار دادن این مورد، تصمیم بر این شد که سیب سرخ را در سیستم سلامتی بازیکن مورد استفاده قرار دهیم.

۲-۲-۲-۲-ستاره

در بین مردم منطقه آذربایجان، ستارگان از اهمیت ویژه ای برخوردار بودند، به گونه ای که در اکثر فرش های دستباف، اصولاً عنصر درخت حیاط و ستاره قطبی حضور داشت. بر طبق سنن ترک، ستاره قطبی در وسط آسمان می درخشد و چون میخی خیمه آسمان را برجای ثابت می کند و ستون خورشید است [12].

۳-۲-۲-۲-اومای آنا

اومای الهه‌ی حفاظت از کودکان و البته تمام انسان ها و حتی حافظ وطن است و اومای با خورشید ارتباط مستقیم دارد. برای ایجاد تصور صحیح از اومای، میتوانیم آن را به پرنده همای از دیدگاه اسطوره شناسی تشبیه کنیم. در بحث مربوط به اومای آنا، حسین طهماسب در کتاب "افسانه وی قوشلار": چنین مینویسد: پرنده اومای یا همای یا همان هما را باید پرنده خوشبختی و ثروت دانست.

در باورهای مردم آذربایجان، اومای آنا (الهه اومای) به رنگ زرد می باشد. در باورهای اسطوره شناسی ترک، رنگ زرد، ارتباط با خورشید را نشان میدهد.

از لحاظ لغت شناسی، واژه اومای، از ترکیب او+ اوما+ آی بدست می آید. به این صورت که "او" در معنای قدرتمند، "اوما" در معنای آنا(مادر)، و "آی" به معنای خلق کردن استفاده میشود [13].

در میان فرشته بانوان، سیستم فلسفی ترکان باستان به سه فرشته بانوی بزرگ اشاره میکند: فرشته بانو "مای گیل آنا"، فرشته بانو "آیزیت آنا"، فرشته بانو "اومای آنا".

اومای آنا، دارای دو وظیفه اصلی و فرعی است؛ وظیفه اصلی کمک به کودکان منتخب و برگزیده و رساندن آنها به مقامات بالای اجتماعی و وظیفه فرعی او کمک به تمام کودکان و حفاظت از آنها در برابر بعضی خطرات اجتماعی بود. در یک کلام او فرشته نگهبان بود.

اومای آنا در اجرای این دو وظیفه، " وسیله انگیزی " و " سبب سازی " می کرد، به عنوان مثال اگر قهرمان یک داستان در دوران کودکی دچار حادثه ای میشد و در جنگل گم میشد، اومای آنا جهت حفظ و نگهداری کودک وارد صحنه میشد و به وسیله انگیزی و سبب سازی، شیر ماده را به سراغ او میفرستاد تا از او مراقبت کند و بعد از مدتی چوپانی او را پیدا میکرد و تحویل ایل میداد(مانند داستان باسات و تپه گوز در کتاب ده ده قورقود و یا مانند داستان زال و سیمرغ شاهنامه) [14].

۳-طراحی کاراکتر

در طراحی کاراکتر، هدف اصلی ما طراحی کاراکتر دختر با ویژگی های اقلیمی و فرهنگی آذربایجان، بود. یکی از منابع الهام ما در طراحی کاراکتر، تصویرسازی های بانو چیچک(دختر مبارز که در داستان دهده قورقود، به آن اشاره شده است) بود. طبق



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

مصاحبه ای که با آقای یوسف شیرین پور، مجموعه‌دار تصاویر و آثار فرهنگی و هنر سنتی آذربایجان انجام شد؛ ویژگی‌هایی استخراج و مبنای ما در طراحی کاراکتر قرار گرفت که از قرار زیر است:

ابروهای کمان، موهای سیاه و بافته شده در یک رشته، که روی شانه کاراکتر قرار می‌گیرد، چراکه دختران ترک هنگامی که به مبارزه می‌رفتند موهای خود را می‌بافتند. دستمال به سر می‌بندد که نماد وفاداری به ایل است. رنگ دستمال فیروزه ای است که رنگ اصلی ترکان است. لباس کاراکتر برگرفته از لباس رزمی "چوخا" است که با توجه به این که کاراکتر دختر است، سعی شده تا جایی که میشد مناسب دختران باشد، بدین جهت از طرح بته جقه روی لباس استفاده شد، طرحی که روی بیشتر لباس‌های محلی زنان وجود دارد. کمربندی از جنس نقره می‌بندد. چکمه میپوشد. در رنگ‌گزینی برای کاراکتر سعی شده تا از سه رنگ زرد، قرمز و فیروزه ای بیشتر استفاده شود چرا که رنگ‌های غالب مورد استفاده در منطقه آذربایجان هستند (شکل ۱).



شکل ۱. اتود اولیه و کاراکتر نهایی سارای

۱-۳- طراحی لباس کاراکتر

عواملی مانند شرایط جغرافیایی و محیطی و آب و هوا، نحوه زندگی و اسکان، اوضاع اجتماعی و سیاسی، جنگ، اوضاع سیاسی و نوع حکومت، مذهب، اوضاع اقتصادی و پیشرفت تکنولوژی، نظام طبقاتی حاکم بر جامعه، روابط فرهنگی و اقتصادی و سیاسی با سرزمین‌های مجاور، بر فرم لباس‌ها در جوامع مختلف، تاثیرگذار هستند [15].

همان‌گونه که در ابتدای بحث طراحی کاراکتر مطرح شد، ما برای طراحی لباس اصلی کاراکتر، از طرح لباس "چوخا" و نمونه‌هایی از لباس‌های زنان آذربایجان استفاده کردیم (شکل ۲). لباسی که برای سارای طراحی کردیم هم ویژگی‌ها و زیبایی لباس زنانه دارد، هم ویژگی‌های یک لباس مبارزه. در تمام فرایندهای طراحی، سعی کردیم که از اصل سادگی پیروی کنیم، به این صورت که جزئیاتی که در الگوهایمان وجود داشت و اهمیت زیادی در اصالت کار نداشت، حذف کردیم.



شکل ۲. تصویر اول از سمت راست، لباس چوخا، سه تصویر دیگر نمونه‌هایی از لباس زنان آذربایجان می‌باشد [16].



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

برای طراحی کمر بند کاراکتر، نمونه‌های تصویری از کمر بند زنان آذربایجان در اعصار گذشته را مبنای طراحی قرار دادیم (شکل ۳).



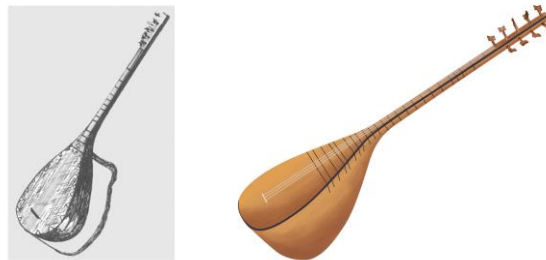
شکل ۳. نمونه‌های کمر بند نقره زنان در منطقه آذربایجان [16].

۲-۳- رنگ‌گزینی

برخی از رنگ‌ها می‌توانند فرد را افسرده و غمگین نمایند، اما در عوض رنگ‌هایی مانند زرد، قرمز و آبی با درکنار یکدیگر قرار گرفتن فرد را به سوی احساسی ناب همچون لذتی کودکانه می‌برند. سفید نماد خلوص و پاکی است. آبی موج آرامش می‌شود و قرمز به ما گرما می‌بخشد. زرد موج نشاط و شادمانی می‌شود و سبز طبیعی و سرزنده است [17]. در باورهای اسطوره‌شناسی مردم آذربایجان، رنگ‌های سفید، سیاه، قرمز، سبز و زرد، رنگ‌های مهم و مورد توجه هستند. هر کدام از این رنگ‌ها با توجه به اعتقادی که نسبت به آن رنگ داشتند در داستان‌ها، استفاده می‌کردند. بر طبق تحقیقات رنگ سبز را رنگ درختان و رنگ زرد و قرمز را رنگ خورشید میدانستند [13]. رنگ زرد قدرت، ثروت، حرکت را یادآور می‌شود و چون قرمز نیروبخش و انرژی‌زاست. طیف‌های زرد زنده و دوستانه هستند و به سمت تمایل به چیزی و یا به نوعی خوش‌امدگویی به موضوعی را تداعی می‌کنند. استفاده هوشیارانه رنگ زرد در لباس هوش و ذکاوت فردی را به نمایش می‌گذارد، تمایلات درونی فرد از ابراز وجود و مورد توجه قرار گرفتن تا نفوذ در اطرافیان را برای وی به ارمغان خواهد آورد. اما آبی رنگی است سنتی و نیروبخش و رماتیکی، این طیف آرام‌درون‌گرا است و آرامش و اعتماد را به همراه خواهد داشت. زمانی که لازم است اعتماد و آرامش را در خود و دیگران ایجاد کنیم بهتر است از رنگ آبی استفاده گردد. نیروهای حفاظتی بیشتر باید از رنگ آبی استفاده کنند زیرا حفاظت در گرو آرامش و اعتماد است [17].

۳-۳- ساز (جوره ساز)

سازی به نام "جوره ساز" (شبیبه ساز قوپوز کنونی اما در ابعاد کوچکتر) وجود دارد که در زمان‌های قدیم اکثر افراد توانایی نواختن آن را داشتند. جوره ساز، سلاح دفاعی سارای در برابر دیوهای آب و آتش و باد انتخاب شد. بدین صورت که با نواختن آن، امواج صدا به شکل بصری قابل دیدن شده و در صورت برخورد با دشمن، از سلامتی آن یک واحد کسر می‌شود (شکل ۴).



شکل ۴. یک نمونه تصویر از جوره‌ساز و تصویر نهایی ساز طراحی شده برای سارای.



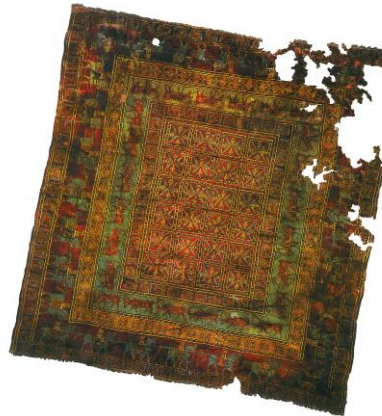
ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

۴- طراحی محیط بازی

سبک بازی رایانه‌ای سارای، دو بعدی پلتفورمر است. برای طراحی محیط بازی از نقوش فرش استفاده شده است. هم برای فضا سازی، هم برای عناصر تزئینی. فرش بافی یکی از صنایع دستی مهم آذربایجان است، که محصولات تولیدی آن از اقلام مهم صادراتی بوده و هزاران نفر در ارتباط با آن دارای کار و درآمد بودند. از دیرباز صنعت و هر فرش و قالی بافی با زندگی مردم در آمیخته است و از لحاظ نقش‌پردازی و رنگ‌گزینی هنرمندانه دارای تنوع و خلاقیت چشمگیری است [18]. با بررسی طرح و نقش‌های مختلف فرش، نقشه‌های فرش پازیریک برای فضا سازی انتخاب شد (شکل ۵). چهار طرح از فرش پازیریک استخراج شد که همه در طراحی فضای بازی از جمله سکوها و دیوارها استفاده شدند (شکل ۶). در فرش نقوش و آرایه‌های انتزاعی و چکیده‌گرایانه وجود دارد که آدمی را یاد نقوش ابتدایی نزدیک به نقوش سفالینه‌ها پیش از تاریخ می‌اندازد؛ این آرایه‌های ساده و انتزاعی غالباً با مفاهیم اسطوره‌ای در ارتباط هستند و نکاتی شگرف و مضمونی را در بردارند [19].



شکل ۵. فرش پازیریک [20].



شکل ۶. بلوک‌های بازطراحی شده بر اساس نقوش فرش پازیریک

بحث بعدی، در مورد طراحی محیط و عناصر محیطی است. برای اینکار، چندین فرش بافت منطقه آذربایجان مورد بررسی قرار گرفت. فرش‌های آذربایجان دارای نقش‌های خیالی و نمادین بسیاری است. به گفته میرچا الیاده، نماد؛ دنباله تجلی قداست (اسطوره) و در حکم تبلور آن است. نماد دارای جنبه ناخودآگاه وسیعی است که هرگز به طور دقیق تعریف یا توضیح داده نشده است [21]. با تحلیل و بررسی نمادین این نقش‌ها، چندین مورد از آنها در بازی مورد استفاده قرار دادیم. در این جا به شرح چند نمونه از آنها می‌پردازیم.

۴-۱- استفاده از نقوش فرش دستباف آذربایجان به عنوان عناصر درون بازی

یکی از نقش‌های مفهومی و نمادهای تصویری که نه فقط در فرش، بلکه در بیشتر دست‌بافته‌های آذربایجانی، از آن به فراوانی استفاده شده است و از نمادین‌ترین نقش‌های منطقه آذربایجان محسوب می‌شود؛ "نقش مایه‌ای تشکیل شده از



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

چهارگوشی (لوزی کوچک تک قسمتی یا مربع و مستطیل کمی بزرگ چهار قسمتی) در وسط و چهار یا چند زایده در پیرامون" است. این نقش در گونه‌های مختلفش، بیانگر شاکله ازلی درخت مقدس یا منبع زایای زندگی است، که تنه‌ها یا شاخه‌های آن از نقطه مرکزی می‌رویند و به سوی چهار سمت هستی می‌روند و پس از سیر فضای پیرامون، دوباره به سوی نقطه مرکزی برمی‌گردند. درکنه این نقش، نوعی تبادل نیروهای هستی، بین مرکز و جوانب و گونه‌ای چرخ بی‌پایان خمیرمایه‌های حیات به چشم می‌خورد که به نوعی در قانون کلی استمرار حیات جاری می‌باشد [18]. این نماد در gameplay بازی، مکان save است. بدین معنی که بعد از مردن بازیکن، بازی از این نکته دوباره آغاز می‌شود (شکل ۷).



شکل ۷. المان طراحی شده با الهام از نقوش فرش آذربایجان

یکی دیگر از نقش‌های فرش‌های استفاده شده در محیط بازی، نقش "سونبول آغاج (سنبل-درخت)" است. شکل کلی آن به صورت یک باریکه ستون فقرات در وسط و چند شاخه افشان به دو طرف، تشکیل می‌شود. اگر شاخه‌ها کمی قطور باشد، نقش خوشه گندم است که برای کشاورزان آذربایجان نماد برکت و پرباری است (شکل ۹) [18].



شکل ۹. سنبل-درخت طراحی شده با الهام از نقوش فرش آذربایجان

نقش درخت، از جمله نقوشی است که به کرات در فرش آذربایجان دیده می‌شود. یکی از طرح‌های پرکاربر فرش در ایران و شمال غرب ایران، نقش فردوس است که باغی را ترسیم می‌کند اغلب پر گل، درختی را ترسیم می‌کند با گل و بلبل و چند آبگیر، یک منتهی که شبکه آبیاری محسوب می‌شود. حرکت آب در جوی‌ها با خطوط موجی و رنگ آبی نشان داده شده است و در جوی‌ها، ماهی و پرند وجود دارد [21]. در این بازی، چند نقش از جمله طرح دو تک درخت از نقش فردوس استخراج و در محیط بازی استفاده شد (شکل ۱۰).



شکل ۱۰. تک درخت طراحی شده با الهام از نقوش فرش آذربایجان



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

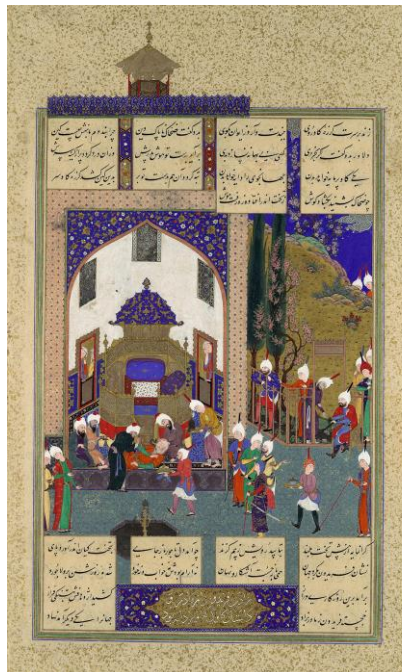
۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۲-۴- خانه‌های تابلوهای نگارگری ایرانی

در محیط بازی، ما خانه‌هایی به سبک خانه‌های نگارگری ایرانی میبینیم. هدف از این کار طراحی محیط کاملاً مطابق با فرهنگ ایرانی بود. با مشورت چند تن از اساتید نگارگری، نتیجه تحقیقات نویسندگان، به پنج دسته نگاره رسید:

- ۱- نگاره‌های انوار سهیلی از واعظ کاشفی
- ۲- نگاره‌های صادق بیگ افشار، مربوط به دوره شاه عباس اول، دوره معاشرت با اروپاییان، شیوه تلفیقی فرنگی معابانه
- ۳- شاهنامه محمد جوکی و بایسنقری، دوره تیموری
- ۴- شاهنامه شاه طهماسبی دوره صفوی مکتب تبریز
- ۵- نگاره‌های هزار و یک شب از صنیع الملک، دوره قاجاری

با توجه به هدف اصلی طراحان بازی ساری، که حول تبیین هویت فرهنگی منطقه آذربایجان می‌باشد و همچنین بررسی پتانسیل نگاره‌ها برای استفاده در محیط بازی، نگاره‌های شاهنامه شاه طهماسبی مکتب تبریز، انتخاب شد. از بین نگارگری‌های شاهنامه شاه طهماسبی، نگاره‌هایی که در آنها خانه وجود داشت انتخاب شد. چون تابلوهای نگارگری روایتگر یک داستان هستند شامل انسان و برخی اشیا میشوند که با تصویر خانه هم پوشانی پیدا کرده‌اند. به عبارتی خانه‌های نگارگری نیاز به بازطراحی برای استفاده در محیط بازی رایانه‌ای داشت. مثلاً در نگاره مربوط به ضحاک، تعدادی از قزلباش‌ها و بانوان در خانه دیده میشوند. مسلماً نمی‌شد از این نگاره به همین شکل در محیط بازی استفاده کرد. به همین دلیل خانه‌های نگارگری با حفظ اصالت باز طراحی شدند (شکل ۱۱).



شکل ۱۱. نمونه‌ای از خانه‌های درون بازی که از روی نگاره‌های شاهنامه شاه طهماسبی طراحی شده است [22].



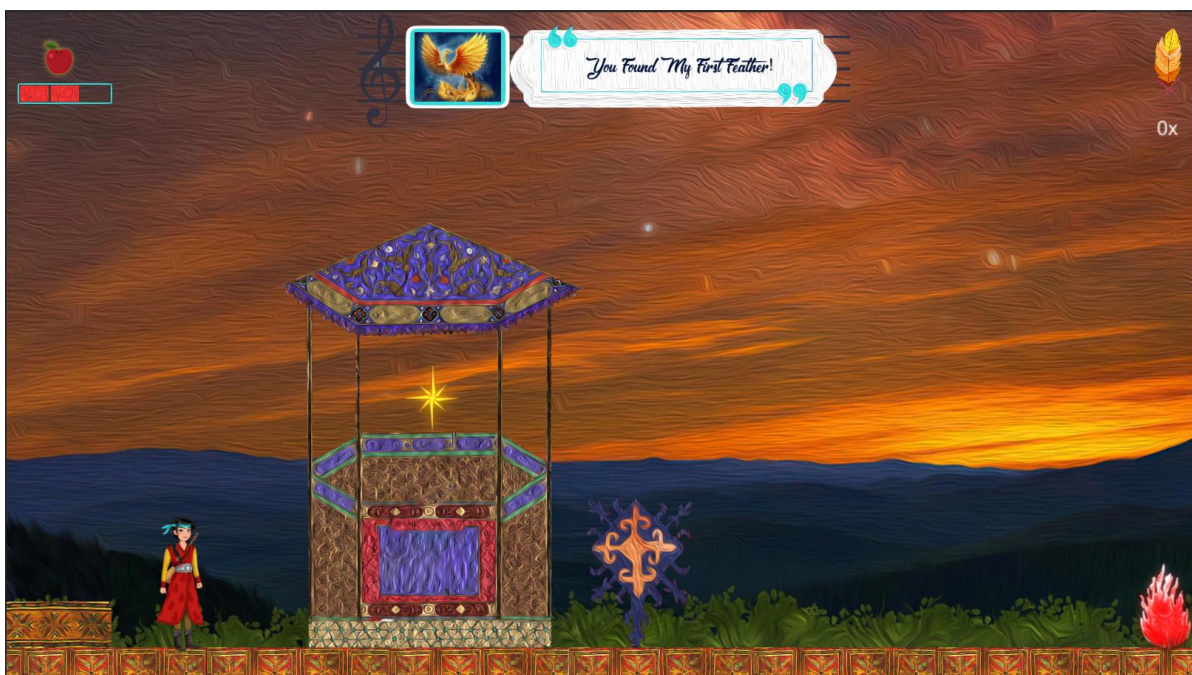
ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۵- نتیجه گیری

بازی رایانه‌ای سارای، نمونه عملی تولید شده این پژوهش می‌باشد. تمام عناصر گرافیکی استفاده شده در این بازی، به شکل منحصر به فرد متعلق به این بازی می‌باشد. کاراکتر اصلی بازی، به شکلی طراحی شده است که کاملاً بومی باشد، داستان اصلی بازی هم برگرفته از داستانه‌های فرهنگی و میراث معنوی آذربایجان و ایران است. تمام این اجزا در کنار یکدیگر، یک محصول واحد، یعنی بازی رایانه‌ای سارای را برای آموزش سلفژ عرضه کرده است (شکل ۱۲).



شکل ۱۲. یک صحنه از بازی سارای

۶- مراجع

- ۱- رنجبر، مریم السادات، یادگار دیرین (بررسی اشعار و ترانه های عامیانه ادبیات شفاهی)، کنگره بین المللی علوم انسانی، مطالعات فرهنگی، تهران، ۱۳۹۵
- ۲- کریستنسن، آرتور، قصه‌های ایرانی، ترجمه کیکاووس جهاننداری، سخن، سال ۷، شماره ۱ و ۲، تهران، ۱۳۳۵
- ۳- صحرائیان، مریم و محمدی، لیلا، بررسی تاثیر ادبیات فولکلور در تفکر خلاق کودکان، پنجمین همایش بین المللی مدیریت، روانشناسی و علوم انسانی با رویکرد توسعه پایدار، تهران ۱۳۹۸
- ۴- رسولزاده، میکائیل، افسانه های بزقوش، انتشارات پینار، ۱۳۸۷.
- ۵- سید سلامت، میرعلی، بایاتی اسطوره باخیمینان، انتشارات هاشمی سودمند، ۱۳۸۷.
- ۶- محجوب، محمدجعفر، ادبیات عامیانه ایران، نشر چشمه، تهران، ۱۳۸۲.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

- ۷- سید سلامت، میرعلی، رساله ای در میترائیسم، انتشارات ارک، تبریز ۱۳۹۱.
- ۸- قمری، سیروس، آپاردی سئلر سارانی، انتشارات ایدهن، تبریز، ۱۳۷۴.
- ۹- فیض الهی وحید، حسین، مقاله آیا شیخ صنعان ترک و ساری گلین اهل مغان آذربایجان نبود، تبریز.
- ۱۰- فیض الهی وحید، حسین، افسانه قیزیل آما و نقش آن در تاریخ و فرهنگ ترک‌ها. مجله‌ی وارلیق. شماره ۱۳۶. ص ۱۱
- ۱۱- گاراگور، دنیز، فرهنگ گفتار ترکی، ۲۰۱۱.
- ۱۲- شوالیه، جان و گریبان، آلن، ترجمه سودابه فضایی، فرهنگ نمادها، جلد سوم، نشر جیحون، ۱۳۸۲.
- ۱۳- چاپلی، صمد، اوما، نشر اختر، تبریز، ۱۳۸۳.
- ۱۴- فیض الهی وحید، حسین، فرشته شناسی اساطیر ترکان: فرشته بانوان سیستم فلسفی ترکان باستان، تبریز.
- ۱۵- مهدوی، خدیجه و افراشته، سیاوش، بررسی آیکنوگرافیک نقش مایه‌ها و نمادهای به کار رفته در پوشاک سنتی مازندران (با توجه به رویکرد نظریه‌ی آیکنوگرافی پانوفسکی)، کنفرانس ملی مهندسی نساجی، پوشاک و مد، قائم شهر ۱۳۹۸
- ۱۶- افندی‌اف، راسیم، آذربایجان گئییم لری (مادی مدنیت نمونه‌لری)، نشر دنیزچین، تبریز، ۱۳۹۵.
- ۱۷- دادو، پریسا و امامی قره حاجلو، مهدی، تاثیر رنگ لباس بر روی برخی از مولفه‌های سلامت روانی افراد، کنفرانس ملی مهندسی نساجی، پوشاک و مد، قائم شهر، ۱۳۹۸.
- ۱۸- احمدی ملکی، رحمان، تصویرگری و رنگ‌گزینی در هنرهای سنتی آذربایجان، موسسه تالیف ترجمه و نشر آثار هنری، ۱۳۸۸.
- ۱۹- شعبانی خطیب، صفرعلی، بررسی مفاهیم اساطیری در قالب آرایه‌های انتزاعی در فرش ایران، دومین کنفرانس بین‌المللی مطالعات زبان، ادبیات، فرهنگ و تاریخ، ۱۳۹۸.
- ۲۰- <http://islamorient.com>
- ۲۱- افرغ، محمد، نماد و نشانه‌شناسی در فرش ایران، انتشارات میردشتی، سال ۱۳۹۳.
- ۲۲- شاهنامه شاه طهماسبی، انتشارات فرهنگستان هنر.